UNE PUBLICATION EAGLEMOSS – TOUS LES 15 JOURS

MARVEL SUPER HE
LA COLLEC

PEINTES À LA MAIN
FIGURINES EN PLOMB
NUMÉROTÉES

43

MÉDUSA

MÉDUSA™

Voici, sans aucun doute, la plus belle chevelure de Marvel ! Après avoir été du mauvais côté, Médusa est devenue membre des Quatre Fantastiques. En outre, elle occupe un trône puisqu'elle est la reine des Inhumains. Mais où qu'elle aille et quoi qu'elle fasse, ses extraordinaires cheveux préhensiles font toujours d'elle la principale attraction. Son histoire est un vaste méli-mélo – ou plutôt un emmêlement : amnésie, intrigues politiques, traîtrises, aventures à faire se dresser les cheveux sur la tête… Profitez de l'incroyable chance que vous avez de découvrir la splendide rousse Médusa !

SOMMAIRE

3 LA VIE ET L'HISTOIRE
Les aventures de Médusa – sous les cheveux, la femme !

10 MOMENTS FORTS
Médusa devient le premier adversaire féminin de Spider-Man.

12 SUPER SECRETS
Les pouvoirs de la Maîtresse des Cheveux Vivants.

14 BONS ET MÉCHANTS
Le détail des amis, parents et ennemis de la belle rousse.

17 EN COULISSE
La véritable histoire de la création des Inhumains.

Rédacteur en chef : Alan Cowsill Graphistes : Dan Rachael, Gary Gilbert & Colin Williams
Assistant : Richard Jackson Secrétaire de rédaction : Sven Wilson Consultant : Nick Abadzis
Illustration de couverture : Bagwell

© Eaglemoss Publications Ltd (2007)
© 2007 Marvel Characters Inc.
All Rights Reserved. Super Heroes is a co-owned registered trademark.

Eaglemoss International, Ltd
5 Cromwell Road, London SW72 HR
Directeur de la publication : Mark Stanley

Marketing, Édition : Cobra SAS
18-22, rue des Poissonniers
92200 Neuilly-sur-Seine
Direction : Olivier Beressi
Marketing : Ève Boulan-Périvier
Fabrication : Guillaume Dusserre
Édition : Laury Amiet-Kriegel
Traduction : Michel Beauvais
Adaptation : Sylvie Bella
Photogravure : Net Images
Imprimé en EE
Dépôt légal à parution

ABONNEMENT
Database Factory
90, bd National
92258 La Garenne-Colombes Cedex
Tél. : 0821230319 (0,12 € TTC/minute)

Pour en savoir plus sur votre collection, vous abonner, payer vos factures d'abonnement, contactez le service clients : www.marvel-figurines.fr

DIFFUSION EN KIOSQUE
Service des ventes France :
PROMEVENTE
(réservé aux dépositaires de presse)

Pour la Belgique :
AMP 1, rue de la Petite-Île
1070 Bruxelles

Pour la Suisse :
Naville 38-42, avenue Vibert, CH 1227
Carouge - GE. Tél. : (022) 308 04 44

Ce fascicule est accompagné d'éléments à collectionner. Dans le prix de vente sont compris, d'une part, le prix du fascicule et, d'autre part, le prix des éléments à collectionner.

Figurines pour collectionneurs. Ne convient pas aux enfants de moins de 14 ans.

Art. : Matthew Clark

HISTOIRE D'UNE... ROUSSE MYTHIQUE

Appartenant à une famille royale et membre des Quatre Fantastiques, elle possède la plus opulente chevelure de l'univers Marvel. Steve Marchant démêle l'histoire de la belle Médusa à la toison rousse.

METTEZ-VOUS A L'ABRI, ETRANGER! L'ENDROIT EST TRES DANGEREUX.
OU EST FRANCOIS ? ELLE NE NOUS ECHAPPERA PAS A NOUVEAU ! NOUS L'AVONS PIEGEE !
Art. : Jack Kirby

Médusalith Amaquelin porte une abondante chevelure de près de deux mètres de long, qu'elle contrôle mentalement, comme des membres supplémentaires. Extraordinairement élastiques et résistants, ces cheveux peuvent saisir des objets à distance, renverser des adversaires ou les frapper tel un fouet.

Les lecteurs font connaissance avec la plantureuse rousse alors qu'elle est membre des Terrifics (Frightful Four), en quelque sorte la version «*villain*» des Quatre Fantastiques. Dirigée par le Sorcier (The Wizard), savant maléfique qui a eu maille à partir avec la Torche, cette équipe comprend aussi l'Homme Sable, ennemi notoire de Spidey, et un autre vieil adversaire de la Torche, Pete Pot-de-Colle (pseudonyme du Piégeur). Une femme futée manquant précisément à cette jolie bande, le Sorcier entend parler d'une dame «aux cheveux vivants» qui terrorise la population d'un petit village français.

Il s'avère que cette «Madame Médusa» est une sauvageonne amnésique, vivant dans une grotte. Il faut la convaincre, mais elle accepte finalement de renforcer l'équipe et de

ET ALORS... JE L'AI VUE !
PAUVRES FOUS ! C'EST MOI, MADAME MEDUSA, QUI VOUS AI PIEGES !
QUE PEUVENT VOS MISERABLES FUSILS OU VOS POINGS CONTRE MON INDOMPTABLE CHEVELURE ?
WHUP!
Art. : Jack Kirby

Comme un cheveu sur la soupe ? Médusa fait son apparition en tant que sauvageonne habitant une grotte.

FAITS ET GESTES

Véritable nom : Médusalith Amaquelin Boltagon
Profession : Reine, interprète royale
Identité : Publiquement connue
Statut légal : Citoyenne d'Attilan, sans casier judiciaire
Lieu de naissance : Île d'Attilan
Situation familiale : Mariée
Proches connus : Quelin (père), Ambur (mère), Crystal (sœur), Gorgone, Karnak et Triton (cousins), Flèche Noire (mari), Ahura (fils), Luna (nièce)
Base d'activité : Cité d'Attilan
Première apparition : *Fantastic Four n° 36*
Taille : 1,68 m **Poids :** 58 kg
Yeux : Verts **Cheveux :** Roux
Pouvoirs/capacités : La séduisante Médusa contrôle la croissance et la mobilité de ses cheveux – plus robustes que l'acier ! Ce contrôle se poursuit même lorsque ses cheveux sont coupés. Elle sait également interpréter le langage gestuel de Flèche Noire.

ÉCHELLE DES POUVOIRS	1 2 3 4 5 6 7
INTELLIGENCE	
FORCE	
VITESSE	
RÉSISTANCE	
PROJECTION D'ÉNERGIE	
APTITUDE AU COMBAT	

Mars 1965
Fantastic Four
n° 36
Médusa apparaît pour la première fois !
Art. : Jack Kirby

Mai 1965
Fantastic Four
n° 38
Les Terrifics attaquent à nouveau les 4F !
Art. : Jack Kirby

Janvier 1966
Fantastic Four
n° 46
Elle retrouve la mémoire parmi les Inhumains.
Art. : Jack Kirby

Juillet 1968
Amazing Spider-Man
n° 62
Médusa s'accroche avec le Tisseur.
Art. : John Romita Sr

participer à quelques combats contre les 4F, qui attirent sur elle l'attention de sa vraie famille – en l'occurrence la famille royale d'une race de reclus appelée les « Inhumains ».

UNE BELLE PARENTÈLE

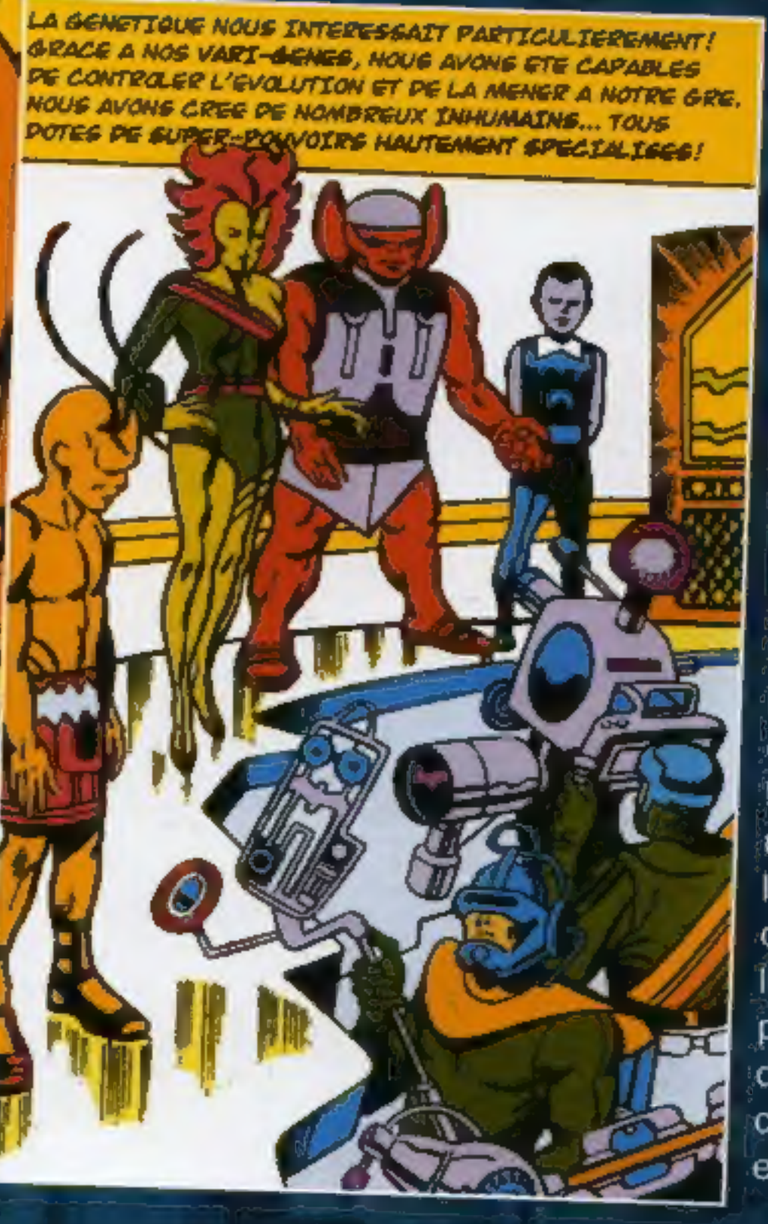
Les Inhumains vivent dans la cité d'« Attilan », à cette époque cachée au cœur de l'Himalaya. Ils descendent d'une tribu d'humains qui a fait l'objet d'expériences génétiques de la part des Krees – la race d'extraterrestres qui voulaient alors envoyer sur la Terre le Captain Mar-Vell, en vue de préparer une invasion. Quand ils atteignent la puberté, les Inhumains sont exposés aux « brumes tératogènes ». Ils deviennent alors des créatures humanoïdes perfectionnées, présentant un aspect étrange et d'énormes pouvoirs. Ils ont

NE FAIS PAS CELA, HOMME SABLE! QUAND LES HOMMES APPRENDRONT-ILS A SE SERVIR DE LEUR CERVEAU AU LIEU DE LEURS MUSCLES ?
MEDUSA! REMETS-MOI A TERRE! TU ENTENDS ? LACHE-MOI, OU JE VAIS LEUR FAIRE UN TEL NOEUD A TES SACRES CHEVEUX QUE TU NE POURRAS JAMAIS LE DEFAIRE!
QU'EST-CE QU'ELLE A, CETTE MEDUSA ? ELLE SE COMPORTE COMME SI C'ETAIT ELLE QUI DONNAIT LES ORDRES, ICI!
ARRETEZ, TOUS LES DEUX! LES TERRIFICS NE VONT QUAND MEME PAS SE BATTRE ENTRE EUX!
Art. : Jack Kirby

Tiré par les cheveux ! Princesse royale chez les Inhumains, Médusa entend bien être obéie.

à leur tête le roi silencieux, Blackagar Boltagon – ou Flèche Noire (Black Bolt) – qui se tait parce que sa voix est si puissante qu'elle détruirait tout ! Parmi les autres membres de la famille royale, il y a Kamak, qui a le rare talent de trouver le point faible de toute structure, ce qui lui permet de la détruire d'un souffle, et Triton, mi-homme mi-poisson. Crystal, la demi-sœur de Médusa, contrôle les éléments, tandis que le dénommé « Gorgone » se distingue par ses gros sabots – si puissants qu'ils déclenchent des tremblements de terre. Médusa est la petite cousine de Flèche Noire. Enfant, elle lui rendait visite dans la chambre insonorisée où il vit afin d'éviter les cataclysmes que provoquerait sa voix dévastatrice. Pour communiquer avec lui, elle utilisait un langage gestuel. Et quand elle atteignit l'âge de dix-huit ans, son affection pour le roi se mua en un sentiment encore plus doux, en des liens plus étroits ! Dès lors, elle devint l'interprète privilégiée du souverain, à même de traduire ses moindres pensées.

NOTRE RACE REMONTE AUX TEMPS PREHISTORIQUES. NOUS AVONS ALORS CREE UNE SOCIETE HAUTEMENT CIVILISEE, QUAND LES HUMAINS SE CACHAIENT ENCORE DANS LES GROTTES ET S'ASSOMMAIENT A COUPS DE GOURDIN!
Art. : Jack Kirby


LA GENETIQUE NOUS INTERESSAIT PARTICULIEREMENT! GRACE A NOS VARI-GENES, NOUS AVONS ETE CAPABLES DE CONTROLER L'EVOLUTION ET DE LA MENER A NOTRE GRE. NOUS AVONS CREE DE NOMBREUX INHUMAINS... TOUS DOTES DE SUPER-POUVOIRS HAUTEMENT SPECIALISES!

L'origine des Inhumains. Une histoire très ancienne et longtemps tenue secrète.

ECOUTEZ-MOI TOUS ATTENTIVEMENT! MEDUSA EXPRIME LA VOLONTE DE FLECHE NOIRE!
VOTRE BIEN-AIME SOUVERAIN VOUS CONSIDERE COMME IRREPROCHABLES!
Art. : Jack Kirby

Silencieux… mais bavard tout de même. Médusa parle au nom de Flèche Noire.

Juillet 1968
Marvel Super Heroes n° 15
Elle combat ses anciens amis des Terrifics.
Art. : Gene Colan

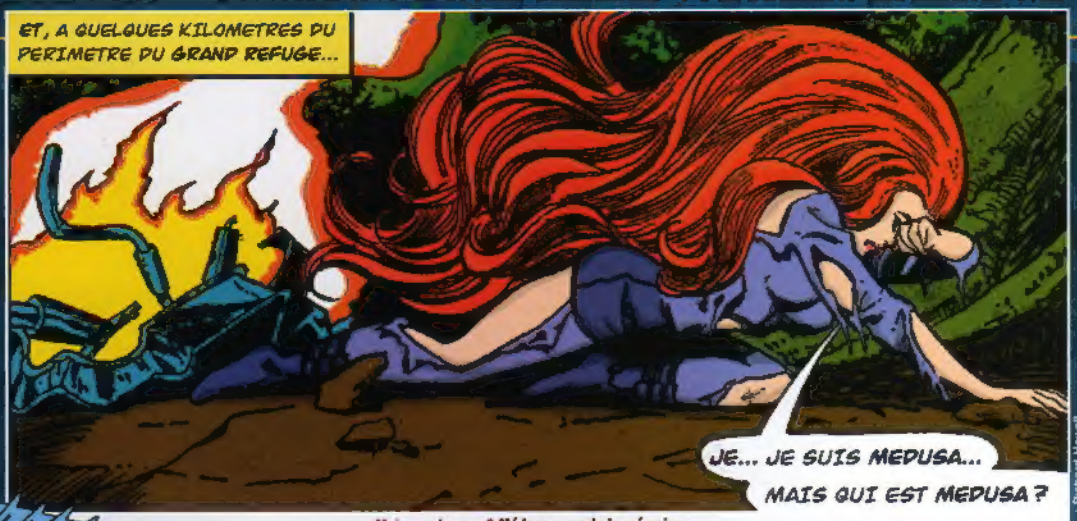
Février 1969
Fantastic Four n° 83
Avec les 4F contre Maximus le Fou.
Art. : Jack Kirby

Janvier 1970
Fantastic Four n° 94
Médusa est à nouveau chez les Terrifics !
Art. : Jack Kirby

Août 1970
Amazing Adventures (vol. 2) n° 1
Dominée par Maximus, elle attaque les 4F.
Art. : Jack Kirby

DES CHEVEUX DANS LE POTAGE

À la suite d'un coup de force de Maximus le Fou, le frère un peu dérangé de Flèche Noire, la famille royale a été obligée de s'exiler en Europe. Poursuivie par Trikon, allié de Maximus, Médusa fuit, mais est blessée dans un crash de son engin et perd en partie la mémoire. Pour survivre, elle mène une vie de larcins et de bête sauvage,



Art. : Richard Howell

Mal aux cheveux ? **Médusa a perdu la mémoire...**

avant de rencontrer le Sorcier. Gorgone est envoyé pour la récupérer. Après quelques engagements aux côtés des 4F (elle passe du côté des bons !), Médusa retrouve la mémoire et revient au sein de son peuple, dans leur Grand Refuge, où ils se sont abrités contre Maximus. Son amitié toute neuve avec les Quatre Fantastiques et le sentiment que les humains ont désormais appris à tolérer la présence des super-humains la conduisent à se rendre à New York, afin de vérifier si les Inhumains peuvent trouver une place dans le monde occidental. Pour mieux étudier les mœurs de la grande cité, elle accepte de faire des photos pour une marque de laque. Mais elle se fait piéger et est amenée à combattre Spider-Man.

Toutefois, apprenant que le Sorcier a mis au point un modulateur de son devant

BRUMES TÉRATOGÈNES

Ces brumes sont un brouillard mutagène qui se dégage lorsqu'un cristal rare (tératogène) est exposé à l'eau à une certaine température. Découvertes il y a 25 000 ans par le généticien Randac, elles ont été utilisées pour améliorer le patrimoine génétique des Inhumains, gratifiant de super-pouvoirs ceux qui y étaient exposés. On pensait, jadis, que ces mutations étaient aléatoires, mais il s'avère que les Krees ont préprogrammé les lignées génétiques de milliers d'espèces dans la population des Inhumains, et ce sont celles-ci qui s'expriment quand les individus sont exposés aux brumes tératogènes. Toutefois, dans le passé, ces brumes ont entraîné, chez certains, des déformations monstrueuses. C'est pour cette raison que les Inhumains désireux de recevoir le traitement doivent être dûment examinés, et le processus contrôlé en chambre à flux, soigneusement isolée.

CES BRUMES SONT POMPÉES DANS LA CHAMBRE À FLUX AU COURS DU PROCESSUS DE TÉRATOGENÈSE.
LES CRISTAUX SUR-HUMAINS SONT PLACÉS DANS UNE GROTTE PRÈS DE LA CITÉ D'ATTILAN, OÙ ILS SONT CONSTAMMENT EXPOSÉS À LA CHALEUR ET À L'EAU SALÉE.

Art. : Roy Allan Martinez

Art. : Jack Kirby

Une affaire de famille. **Avec de tels membres, quel besoin d'amis ?**

Décembre 1970
Avengers
n° 83
Médusa rejoint les Lady Liberators.
Art. : John Buscema

Novembre 1971
Amazing Adventures
n° 9
Magnéto affronte Madame Médusa !
Art. : John Buscema

Décembre 1972
Fantastic Four
n° 129
Médusa et Thundra contre Ben Grimm !
Art. : John Buscema

Juin 1973
Fantastic Four
n° 135
Elle rejoint les Quatre Fantastiques !
Art. : John Buscema

permettre à Flèche Noire de contrôler l'intensité de sa voix, elle rejoint à regret les Terrifics pour une virée à Paris. Mais elle découvre qu'elle est à nouveau piégée. Elle se retourne contre l'équipe et découvre le plan du Sorcier : voler une arme à l'OTAN afin de l'utiliser pour son propre compte.

DE MÈCHE AVEC LES 4F

Désappointée d'avoir ainsi été jouée deux fois, Médusa se retire à Attilan. Toutefois, elle revient rapidement chez les humains, en tant que membre d'un groupe féminin et féministe, les Lady Liberators. Cette brigade est constituée, outre Médusa, de la Guêpe, de la Sorcière Rouge et de la Veuve Noire ; elle s'est formée par la grâce d'un sort jeté par l'Enchanteresse, ancienne adversaire de Thor, qui se fait passer pour la Valkyrie. Celle-ci cherche en fait à voler un instrument de téléportation – les autres s'en aperçoivent et le groupe se disloque.

Pendant ce temps, Crystal, la sœur de Médusa, amoureuse de la Torche, a rejoint les 4F. Cependant, après avoir filé le parfait amour avec le brûlant jeune homme, elle s'en sépare pour tomber dans les bras de Vif-Argent ! Flèche Noire désigne alors Médusa pour être l'émissaire des Inhumains dans le monde extérieur, afin de découvrir qu'elle est le bon moyen, pour la race cachée, de révéler au monde son existence. Apprenant que les Terrifics veulent expulser les 4F du Baxter Building, elle aide les quatre bons contre les quatre méchants !

Aussi, lorsque l'Invisible quitte le groupe après une grosse querelle avec Mr Fantastic, Médusa devient-elle le quatrième membre officiel de l'équipe. Elle participe en particulier à des expéditions contre Miracle Man, Annihilus et le Dr Fatalis. Et elle ne joue pas les utilités : alors que Sue Richards a assumé un rôle essentiellement défensif, Médusa, forte d'une longue expérience à la tête des Inhumains, ne quitte pas la pointe du combat. Comme elle sent d'instinct les intentions de chacun, grâce à ses années de conversations silencieuses avec Flèche Noire, elle devient vite indispensable à Johnny et à Reed. Elle fait les gros yeux à ce dernier, qui vit mal sa séparation d'avec Sue et qui s'apitoie sur son sort, négligeant plus ou moins son rôle de leader. En réalité, il semble que ce soit elle qui, parfois, mène l'équipe. Elle montre son sens diplomatique lorsqu'elle aide à la réconciliation des Richards en envoyant Triton persuader Namor de monter une invasion simulée de New York. Le spectacle d'un Reed plein de bravoure et d'ardeur au combat fait son petit effet sur le cœur de Sue… Et les 4F envisagent de devenir les 5F !

Cependant, en apprenant que la cité d'Attilan a été envahie par les soldats de science-fiction de la Cinquième Dimension, toute l'équipe s'embarque pour libérer la cité et Médusa comprend qu'elle ne peut rester plus longtemps loin de Flèche Noire.

Art. : Gene Colan

Les cheveux s'emballent. Médusa étonne Paris !

TU… AS RAISON, VALKYRIE ! JE SAIS, MAINTENANT !
JE T'AIDERAI CONTRE LES VENGEURS… ET ENSUITE VIENT LE TOUR DES INHUMAINS !
C'EST D'ACCORD ! MAINTENANT, PARTONS !
TOI, LA GUÊPE, ES-TU AVEC NOUS, OU…

Art. : John Buscema

Femmes entre elles. Médusa rejoint les Lady Liberators.

Art. : Rich Buckler

Les Quatre Fantastiques changent de femme ! Médusa remplace Sue dans l'équipe.

Février 1975
Giant-Size Fantastic Four n° 4
L'Homme Multiple affronte Médusa et les 4F.
Art. : John Buscema

Août 1976
Inhumans n° 6
Médusa et le roi des Inhumains.
Art. : Gil Kane

Août 1977
Inhumans n° 12
Hulk lutte contre les Inhumains.
Art. : Keith Pollard

Octobre 1977
Peter Parker : Spectacular Spider-Man n° 11
Médusa et Spidey sont de nouveau face à face.
Art. : Jim Mooney

INHUMAINS VERSION ULTIMATE

Comme ceux de l'univers « normal », les Inhumains de la Terre Ultimate sont un groupe isolé d'êtres supérieurs qui précèdent l'homme moderne de 10 000 ans. Protégés du monde extérieur et de l'influence de l'être humain, ils résident au sein des pics neigeux de l'Himalaya, dans leur cité technologiquement avancée d'Attilan. Lorsque Crystal, jeune Inhumaine qui a refusé d'épouser le frère de Flèche Noire, débarque à New York, elle tombe sur Johnny Storm et, étant donné ses arguments, n'a aucun mal à séduire le jeune super-héros ! Malheureusement, quand la Torche tente de protéger sa belle des tentatives de sa royale tribu qui veut la récupérer, il échoue. Découvrant les véritables origines de Crystal, les 4F Ultimate envahissent la sinistre cité d'Attilan et attaquent la famille royale. Ils se font proprement capturer ! Flèche Noire leur laisse la vie sauve, mais annihile la supériorité technologique de la cité et la détruit. Les Inhumains, dont Crystal, se retrouvent alors sur la Lune. Si Flèche Noire et Crystal ont l'aspect de leurs correspondants de l'univers normal, la reine Médusa de l'univers Ultimate ressemble à son personnage mythologique éponyme – avec des serpents vivants en guise de chevelure !

Art. : Jae Lee

IL Y A UN LONG SILENCE, SEULEMENT TROUBLÉ, DE LOIN EN LOIN, PAR LE BRUIT DES PIERRES ÉCRASÉES SOUS LE POIDS DE LA CITÉ.
PUIS, D'ABORD TRÈS LENTEMENT, UN MURMURE S'ÉLÈVE, UN PETIT BOURDONNEMENT DE VOIX QUI S'ENFLE PEU À PEU. ALORS QUE, DE TOUTES LES PORTES, S'ÉCOULE UN VÉRITABLE FLEUVE VIVANT !
LES INHUMAINS S'AVANCENT POUR SALUER LEUR NOUVEAU MONDE.

Art. : John Byrne

Le grand déménagement ! Les Inhumains viennent de s'installer sur la Lune.

LA LUNE ET LA ROUSSE

De retour dans ses meubles, la famille royale d'Attilan est de nouveau confrontée aux tentatives de Maximus pour s'emparer du pouvoir. Et comme le bruit de l'existence des Inhumains s'est répandu dans le monde, d'autres ennemis pointent leur museau, notamment Mandarin et Magnéto, ce qui jette l'émoi dans le Grand Refuge. Cependant, la principale menace ne vient pas de scélérats surgis d'ailleurs, mais de l'air ambiant. En effet, la pollution de l'atmosphère terrestre rend malades les Inhumains, de sorte que la cité d'Attilan tout entière doit être transférée sur la Lune, dans la zone bleue, où les Krees, lors d'une de leurs équipées, ont construit une énorme bulle remplie d'air pur. Là, Médusa et Flèche Noire célèbrent leurs noces : elle devient la reine des Inhumains.

Peu après, elle découvre qu'elle est enceinte. La nouvelle jette la consternation chez le Conseil génétique des Inhumains. Ces sommités lui ordonnent d'interrompre sa grossesse parce que l'enfant peut avoir hérité de l'instabilité mentale de Maximus, et poserait dans ce cas un problème pour la race. Médusa fuit sur la Terre où elle vit dans un désert, jusqu'à ce qu'elle donne naissance à un fils, Ahura. Elle présente alors l'enfant devant le Conseil génétique, afin qu'il le teste pour détecter d'éventuelles anomalies.

Art. : Bret Blevins

Mars 1982
Fantastic Four n° 240
Elle stationne sur la zone bleue de la Lune.
Art. : John Byrne

Septembre 1983
Thing n° 3
Les Inhumains veulent-ils sauver Ben ou le tuer ?
Art. : Ron Wilson

1984
Fantastic Four Annual n° 18
Flèche Noire et Médusa se marient enfin !
Art. : John Byrne

1988
Inhumans : Graphic Novel
Médusa donne le jour à un fils !
Art. : Bret Blevins

Le coup de Samson ? **Médusa perd ses cheveux, mais pas sa force !**

Art. : Jae Lee

Mais le Conseil, en douce, réexpédie Ahura sur la Terre et intrigue pour destituer la famille royale et s'emparer du pouvoir. Cependant, ladite famille régnante finit par reprendre les rênes de la colonie lunaire.

DRÔLES DE DRONES

Le hasard arrange bien les choses : au large du Portugal, l'île engloutie d'Atlantis est remise à flot. Grâce à l'aide des 4F, la cité d'Attilan est rapatriée sur la Terre et installée dans l'île, avec une solide clôture – un écran énergétique – pour la protéger de la pollution et des éventuels intrus. Namor ne semble pas gêné par la présence de squatters sur ses terres ancestrales. Cependant, la vue de cette énorme cité, surgie sur une île non encore explorée, donne des idées, non seulement à de nombreux États de la planète, mais aussi à d'anciens officiers du KGB. Et l'infatigable Maximus, bien qu'en prison, réussit à convaincre ces derniers de faire équipe avec des mercenaires portugais et d'attaquer Attilan. Médusa se constitue elle-même prisonnière auprès de Maximus, pour faire échouer ses plans. Le demi-dément prend des ciseaux et se met – sacrilège ! – à couper les cheveux de la belle rousse. Pensant qu'elle est ainsi privée de ses pouvoirs, il part pour recruter une armée de Primitifs-Alpha, des drones génétiquement créés pour servir les Inhumains. Ce dont personne ne se doute, c'est que Médusa a conservé le contrôle mental sur sa chevelure, alors même que celle-ci est coupée. Et que voit-on alors ? L'étonnant spectacle des longs filaments couleur de feu qui viennent, en ondulant, débrancher le système énergétique de la cité, plongeant dans l'obscurité le repaire de Maximus.

Les envahisseurs pensent malgré tout qu'ils ont gagné, mais Flèche Noire, mettant à profit les énormes pouvoirs de téléportation du gentil molosse Gueule d'Or (Lockjaw), réexpédie en un clin d'œil toute la cité au milieu de l'Himalaya. Maximus est capturé et les occupants trouvent l'affaire plutôt... saumâtre lorsque l'île d'Atlantis est à nouveau engloutie sous les flots.

UN KREE DE GUERRE !

Après une période de calme relatif – et de repousse rapide des cheveux –, nos héros sont de retour au bercail. Ronan l'Accusateur, l'un des papes de l'empire Kree, fait pleuvoir une grêle d'envahisseurs sur Attilan et soumet les Inhumains. Il révèle que les mutations

PRINCE NAMOR ?
MADAME MEDUSA, LE SEIGNEUR TRITON... JE CRAINS QUE LE TEMPS NE JOUE CONTRE NOUS. DES ÉVÉNEMENTS SONT EN COURS, QUE L'ON NE PEUT PLUS ARRÊTER.

Coupe royale... **Médusa, coiffée « à la garçonne », rencontre Namor.**

Art. : Jae Lee

Avril 1990
Inhumans : Untold Saga n° 1
Sa véritable origine est enfin révélée.
Art. : Richard Howell

Juin 1996
Fantastic Four Unlimited n° 2
Médusa est de nouveau avec les 4F.
Art. : Brandon Peterson

Mai 1999
Inhumans (vol. 2) n° 7
Maximus le Fou coupe les cheveux de Médusa.
Art. : Jae Lee

Août 1999
Inhumans (vol. 2) n° 10
Elle dévoile les plans de Maximus.
Art. : Jae Lee

MAIS... C'EST IMPOSSIBLE. LES INHUMAINS ÉTAIENT UN PEUPLE LIBRE, JUSQU'À VOTRE ARRIVÉE, JUSQU'À VOTRE FONDATION.
C'EST CE QUE TU CROIS... MAIS VOUS AVEZ OUBLIÉ LES ARCANES DE VOTRE HISTOIRE, COMME UN CHIEN OUBLIE LES DIFFÉRENTS MAÎTRES QU'IL A EUS.
PENSES-TU VRAIMENT QUE LES BRUMES TÉRATOGÈNES SOIT L'INVENTION DES INHUMAINS ?
QUE LES KREES IGNORAIENT QUE VOUS LES DÉVELOPPERIEZ FINALEMENT POUR NOUS ?
CROIS-TU À LA CAUSALITÉ COMPLEXE ? NON, MON ENFANT. HALA NE S'EN SERAIT PAS AU MARIAGE.

Art. : Ladronn

OGM Inhumains. **Il s'avère que les Inhumains ont été génétiquement manipulés par les Krees.**

occasionnées par les brumes tératogènes n'ont rien de monstrueuses ; en réalité, chaque Inhumain devient la copie génétique conforme d'une des espèces d'un millier d'autres planètes. Il projette de les utiliser comme piétaille, pour espionner et perpétrer des attentats, afin d'infiltrer les races que les Krees souhaitent conquérir. La téléportation est à nouveau utilisée et Attilan, tel un vaisseau spatial, est cette fois lancée dans l'espace. Le reste des Inhumains étant tenu en otage, Flèche Noire, Médusa, Gorgone, Karnak et Triton sont forcés de prendre part à une série de combats dans d'autres mondes. Mais Flèche Noire bat Ronan et les autres Inhumains refusent de retourner sur la Terre, préférant les risques de l'espace à ceux d'ici-bas. Aussi la famille royale revient-elle seule sur notre vieille planète. Elle refuse l'offre du Dr Fatalis, qui lui propose une résidence en Latvérie. Finalement, d'autres Inhumains étant également de retour, elle établit à nouveau Attilan sur la Lune. Médusa tente alors de réconcilier humains et Inhumains en organisant des programmes de rencontres entre jeunes.

INHUMAIN, TROP INHUMAIN !

Suite aux événements du Jour M, qui ont vu 90 % des mutants perdre leur pouvoir, Médusa accueille son beau-frère, Vif-Argent, lui-même touché, dans sa cité d'Attilan. Mal lui en prend, car le rapide Pietro vole les cristaux tératogènes et s'enfuit sur la Terre. Ce vol de la source des pouvoirs des Inhumains entraîne une terrible bataille entre ces derniers, les mutants ayant recouvré leur pouvoir, et le ONE (Office of National Emergency) des États-Unis. Finalement, cet organisme confisque les cristaux tératogènes, ce qui conduit Flèche Noire à déclarer la guerre à l'Humanité ! Face à ce nouveau conflit, et alors que les Inhumains se préparent à attaquer les États-Unis, Médusa demeure aux côtés de son mari. Ses prodigieuses aventures sont apparemment loin d'être terminées… M

Art. : Jae Lee

JE SUIS MEDUSA !
ET TOI... TU ES FOU DE TENTER D'ARRÊTER MON PUISSANT MONO-CRUISER !
MEDUSA !! DE CE PEUPLE MYSTÉRIEUX QU'ON APPELLE LES INHUMAINS !

Art. : John Romita Sr

MOMENTS FORTS

PLACE À… MÉDUSA !

Marvel Team-Up ayant maintenant vingt ans de publication derrière lui, on est un peu excusable de ne pas considérer comme un événement une rencontre entre les Inhumains et Spider-Man. Cependant, dans les années 1960, il était rare que l'Araignée, en dehors de son numéro annuel, rencontrât les nouveaux héros à succès. Publié en 1968, cet *Amazing Spider-Man* n° 62 a été le premier magazine à présenter les Inhumains en dehors de *Fantastic Four*, et l'honneur en revient à Madame Médusa. Débarquant à New York dans son petit zinc (mono-cruiser), la piquante créature aux cheveux vivants se fait engager par une marque de cosmétiques. Ensuite, elle affronte Spidey et, pour finir, conclut que l'on ne peut pas faire confiance aux humains. Elle a sans doute raison, mais il faut considérer que, n'ayant pas de licence de pilote ni même de passeport, elle a eu de la chance de ne pas se retrouver en prison ! Ce numéro vaut en particulier pour les remarquables illustrations de John Romita Sr et pour l'image de Médusa lorsqu'elle devient – un bref instant – le premier adversaire féminin de Spider-Man.

CEPENDANT, LE MODÈLE TROUVE LE TEMPS LONG…
CELA M'ÉNERVE TERRIBLEMENT QUE VOUS VOUS AMUSIEZ AINSI À ME COIFFER LES CHEVEUX !
MAIS IL LE FAUT BIEN !
CE N'EST PAS UN JEU ! C'EST DE LA PUBLICITÉ !
NOTRE MERVEILLEUSE LAGUE VA VOUS RENDRE CÉLÈBRE !

Art. : John Romita Sr

Octobre 1999
Inhumans
(vol. 2) n° 12
Les Inhumains sont de retour dans l'Himalaya !
Art. : Jae Lee

Juillet 2000
Inhumans
(vol. 3) n° 2
Médusa devient l'esclave de Ronan l'Accusateur.
Art. : Jose Ladronn

Juillet 2003
Inhumans
(vol. 4) n° 2
Des échanges culturels avec la Terre.
Art. : J.H. Williams

Novembre 2006
Black Panther
(vol. 3) n° 20
Les Inhumains déclarent la guerre à l'Humanité.
Art. : Esad Ribic

MARVEL™
COMICS GROUP
12¢ IND.
62 JULY

the AMAZING SPIDER-MAN™

APPROVED BY THE COMICS CODE AUTHORITY

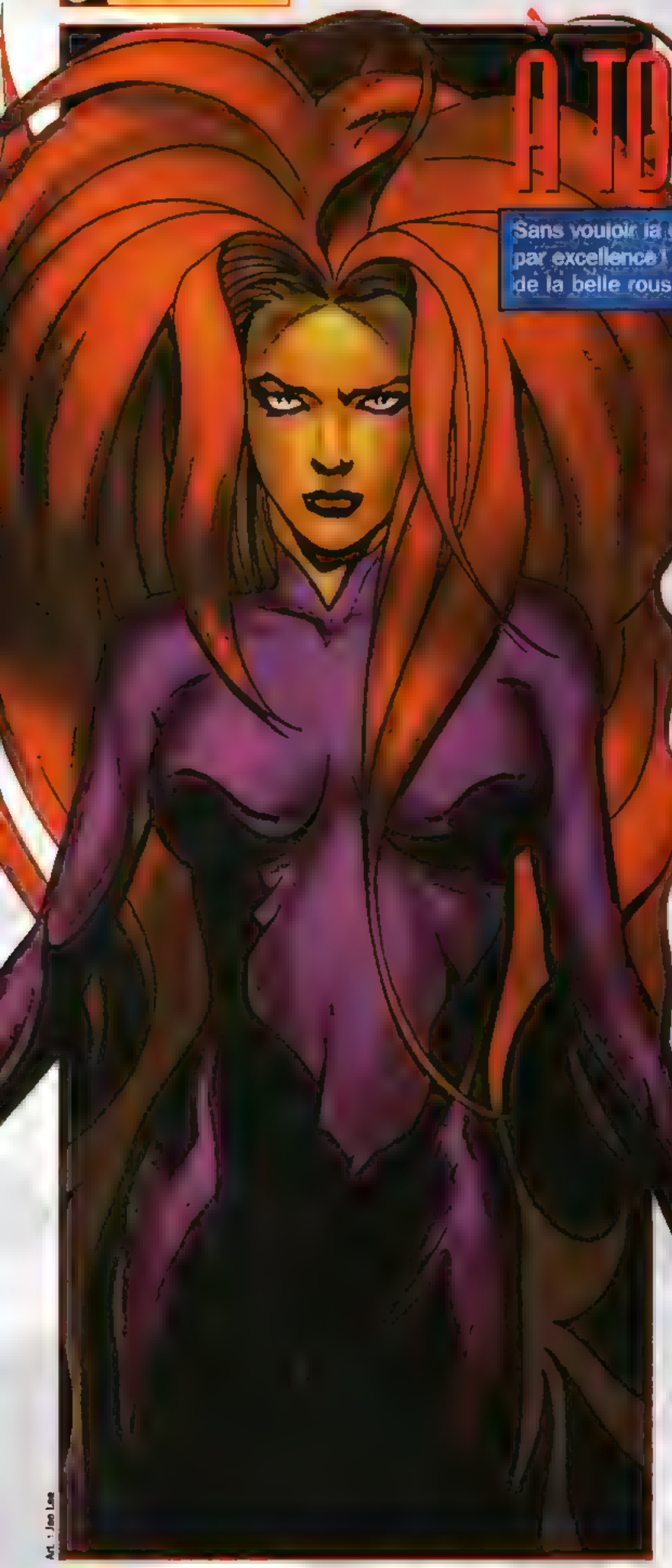
ROMITA

THE NAME OF THE DAME IS... MEDUSA!

Fils de soie contre cheveux d'ange… Médusa et Spidey jouent un peu sur la même corde…

À TOUS CRINS

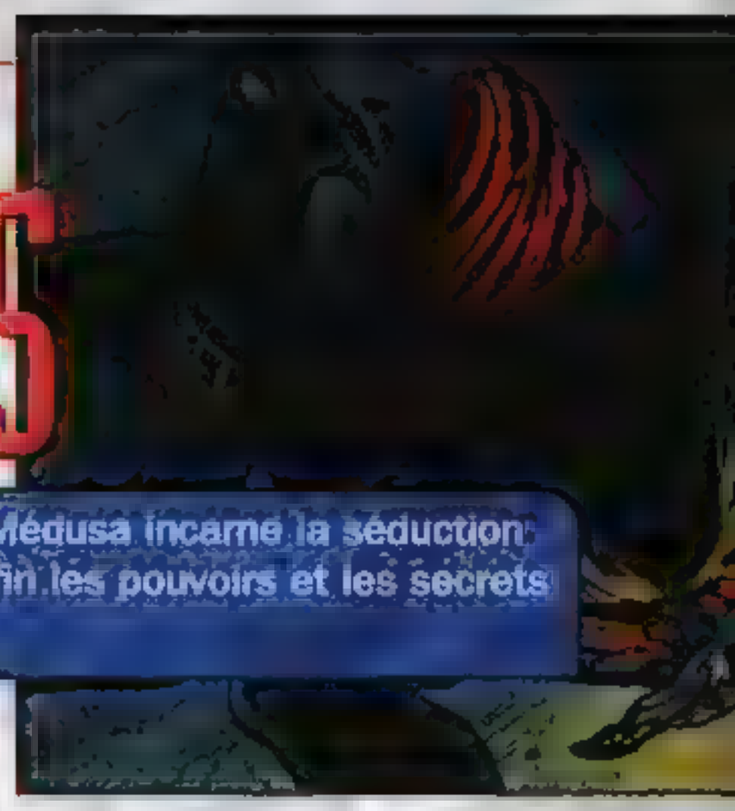
Sans vouloir la caresser dans le sens du poil, Médusa incarne la séduction par excellence ! Nick Abadzis passe au peigne fin les pouvoirs et les secrets de la belle rousse aux cheveux vivants.



Art : Jae Lee

DES CHEVEUX VIVANTS

La très belle Médusa ne ressemble guère au personnage mythologique éponyme, la Gorgone de la Grèce antique, décapitée par Persée. C'est heureux car cette entité n'était guère séduisante, malgré son corps superbe, puisqu'elle portait pour chevelure des serpents à dents de sanglier. De toute façon, mieux valait ne pas la contempler, sous peine d'être changé en pierre !
En créant Madame Médusalith Amaquelin Boltagon (pour lui donner son nom complet), Stan Lee et Jack Kirby n'ont conservé du mythe que le nom et l'idée d'une chevelure abondante, vivante et active – et ils l'ont vue rousse.
Médusa, par plus d'un aspect, est une créature fantastique. Inhumaine, elle est membre de la famille royale, son oncle étant le souverain régnant au moment de sa naissance.



Et force est de constater qu'elle a tout à fait le maintien et le mental d'une altesse.
Toutefois, ses pouvoirs ne lui viennent pas directement de ses parents. De même que sa sœur Crystal, Médusa a été exposée toute jeune aux brumes tératogènes, ce qui a transformé ses gènes. Avec sa chevelure de rêve, l'Inhumaine fait bien plus que de friser le surhumain. En effet, comme celles et ceux de sa race, depuis des générations, elle a été entraînée physiquement pour que son corps soit au niveau de ses pouvoirs. C'est pourquoi elle est dotée de qualités hors du commun : rapidité, force, résistance, réflexes... En outre, elle est douée d'autocicatrisation. Mais surtout, le pouvoir mutagène de la brume a en quelque sorte permis à Médusa de réinventer le cheveu.
En effet, chaque « brin » de sa magnifique toison rousse est à la fois extraordinairement élastique et résistant – comme un fil d'acier de diamètre

TON INSOLENCE EST EN RAISON INVERSE DE TA BETISE !
PA-TOM !
JE N'AI PAS BESOIN DE TE TENIR... PUISQUE JE PEUX ENROULER MES CHEVEUX EN MASSE SOLIDE ET FRAPPER !

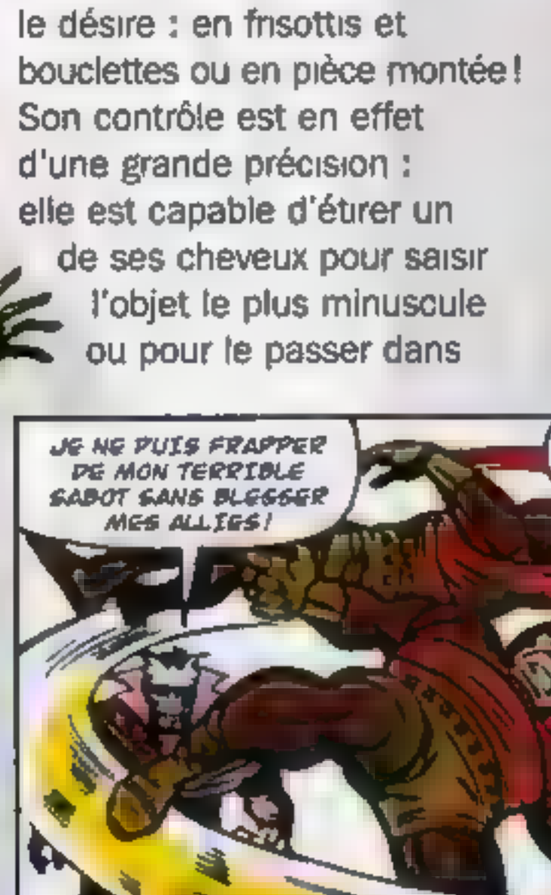
Art. : Gene Colan

Les cheveux en bataille ! Médusa peut transformer sa chevelure en arme redoutable.

Elle monte sur vos grands chevaux! Élastique, la chevelure de Médusa peut atteindre 3,5 m de long.

Art. Manuel García

équivalent. Quand ils sont au repos, ses cheveux mesurent un peu moins de deux mètres, mais ils sont deux fois plus longs en pleine extension, en ne perdant que 25% de leur résistance. Son cuir chevelu est constitué de cellules génétiquement modifiées, ce qui lui permet de supporter le poids et l'effort; en outre, il émet un champ psionique grâce auquel tous les cheveux peuvent se comporter comme un seul et unique tentacule. C'est ce champ psionique qui permet à cette forte femme de porter, avec ses cheveux,

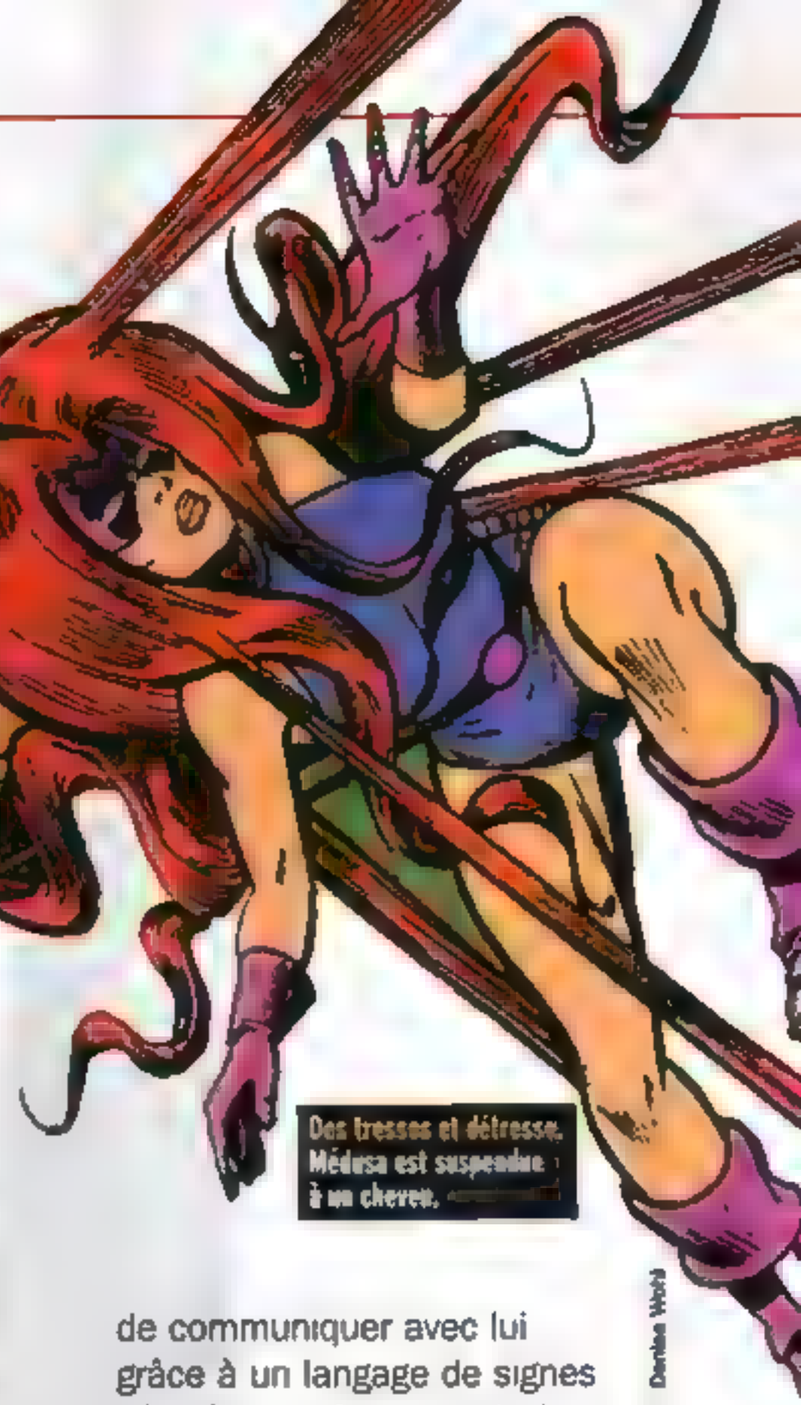

D'ABORD, ILS VONT DOUCEMENT SE GLISSER DANS CES BRACELETS DE FER QUI NE S'ÉTEIGNENT CAPTIVE...
ET COMME DES CHOSES VIVANTES ILS VONT S'OCCUPER DES SERVEURS, EN PÉNÉTRANT, TOURNANT... JUSQU'À...

Comme par magie! À un cheveu de la liberté...

Art. Jack Kirby

des poids pouvant atteindre 500 kg; c'est lui aussi qui donne à sa chevelure sa fluidité et son mouvement ondulant – tel un serpent qui danse!

Médusa peut se coiffer instantanément comme elle le désire : en frisottis et bouclettes ou en pièce montée! Son contrôle est en effet d'une grande précision : elle est capable d'étirer un de ses cheveux pour saisir l'objet le plus minuscule ou pour le passer dans le chas d'une aiguille. Et sa chevelure peut aussi se faire éventail, écran ou bouclier. Surtout, et c'est là son côté «maîtresse dominatrice», Médusa, par ses cheveux, peut saisir ses adversaires avec la dernière vigueur ou les fouetter violemment. Si ses cheveux n'ont pas de terminaisons nerveuses, elle perçoit néanmoins ce qu'ils touchent grâce à la sensibilité de son cuir chevelu. On pourrait ajouter à cette liste le fort pouvoir de séduction de la belle chevelure de Médusa – puisque les cheveux longs sont un puissant symbole de sensualité et d'érotisme. Cependant, malgré ce signe extérieur «chaud», il faut convenir que la belle Médusa se montre plutôt très sage dans ce domaine.



Des tresses et détresse. Médusa est suspendue à un cheveu.

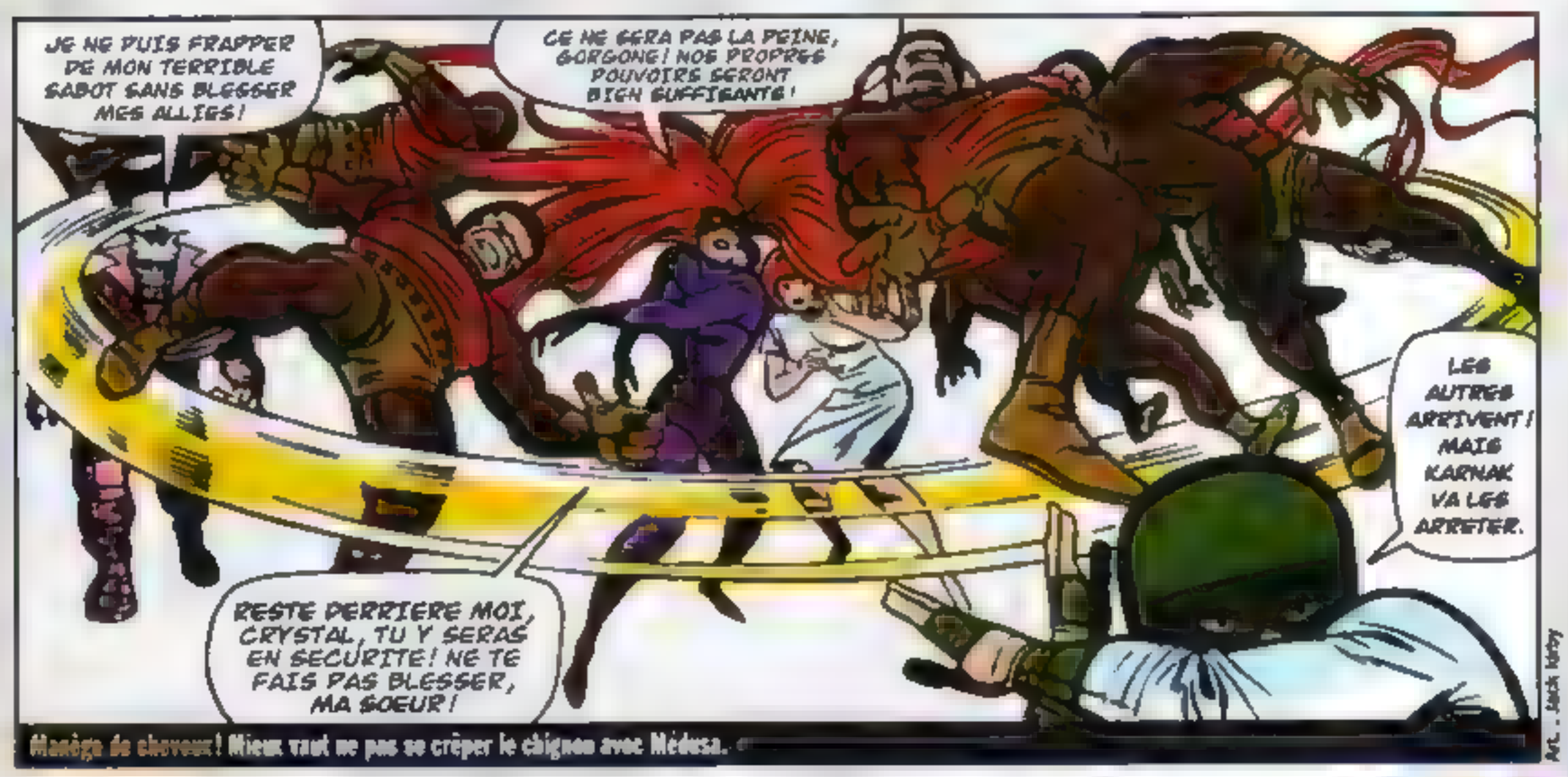
Art. Denise Walsh

PIQUANTE MÉDUSA

Toutefois, Médusa ne saurait être limitée à sa crinière : au-dessous se trouve en effet une tête vraiment bien faite! Épouse (et cousine) de Flèche Noire, l'Inhumain dont la voix renverse les montagnes, elle seule se montre capable de communiquer avec lui grâce à un langage de signes très ténus, mis au point alors que Médusa était encore adolescente. Dans les rangs des Quatre Fantastiques, elle a fait preuve de sagesse et d'esprit de décision.

Elle a confirmé ces qualités en se révélant un leader plein de détermination à la tête des Inhumains rescapés. Elle est patiente, généreuse, remarquablement intelligente et sensuelle – la rousse parfaite, donc. Mais notons que Mark Twain disait que les rousses d'antan sont toutes devenues auburn!

Art. John Romita Sr


JE NE PUIS FRAPPER DE MON TERRIBLE SABOT SANS BLESSER MES ALLIÉS!
CE NE SERA PAS LA PEINE, GORGONE! NOS PROPRES POUVOIRS SERONT BIEN SUFFISANTS!
RESTE DERRIÈRE MOI, CRYSTAL, TU Y SERAS EN SÉCURITÉ! NE TE FAIS PAS BLESSER, MA SŒUR!
LES AUTRES ARRIVENT! MAIS KARNAK VA LES ARRÊTER.

Manège de cheveux! Mieux vaut ne pas se crêper le chignon avec Médusa.

Art. Jack Kirby

SUR LE RADEAU DE MÉDUSA

Reine des Inhumains et membre des Terrifics et des Quatre Fantastiques, Médusa est fait de nombreux amis, mais aussi pas mal d'ennemis. Colin Clayton et Chris Dows enquêtent.

ELLE EXISTE MESSIEURS PARDONNEZ CE RETARD MAIS J'AI CRÉER POUR ELLE UN COSTUME APPROPRIÉ
JE SUIS MADAME MÉDUSA !
QUELLE CHEVELURE
IL NE PLAISANTAIT PAS ! VOUS N'ÊTES TOUT CE QU'IL A DIT MA CHÉRIE NOUS ALLONS FAIRE DU BON TRAVAIL
POURQUOI N'A-T-IL PAS DE COSTUME ?
JE N'EN AI PAS BESOIN MON CHOU ATTENDEZ DE ME VOIR EN ACTION ALORS VOUS SAUREZ POURQUOI

Art : Jack Purby

Les Terrifics. Leur première rencontre a tout du bal costumé.

ALLIÉS

LES TERRIFICS

Au nombre de quatre (comme l'indique leur nom américain, The Frightful Four), ils vont donner du fil à retordre aux Quatre Fantastiques. Il y a Pete Pot-de-Colle, un petit vaurien collant comme de la glu, l'Homme Sable et Médusa, alors amnésique, le leader étant le Sorcier (The Wizard). Ils sont évidemment la version mauvaise des 4F, qu'ils ne vont pas cesser d'asticoter. Lorsqu'elle retrouve la mémoire, Médusa quitte l'équipe et le Sorcier va essayer des remplaçantes. La puissante Thundra trahira le groupe et rejoindra les 4F, tandis que Brute se sacrifiera pour sauver Mr Fantastic. Difficile de trouver un *villain* sérieux de nos jours !

Art : Ladronn

JASON DE SPARTA

Souverain de l'empire galactique Spartoi, Jason coule de beaux jours... jusqu'à ce qu'il rencontre Médusa. Mécontent de la fusion annoncée des empires Spartax et Shi'ar, Ronan l'Accusateur, le Kree, décide d'utiliser les Inhumains pour l'empêcher. S'immisçant dans les bonnes grâces de Jason, Médusa se fait inviter, avec Flèche Noire, à la cérémonie de fusion. Là, ce dernier tue celle qu'il croit être Lilandra, l'impératrice. Quand son rôle dans l'affaire est révélée, Jason est exilé par les siens. Il tente de retrouver la séduisante rousse de ses pensées et fonce vers la Terre. Il y tombe amoureux d'une autre, avec qui il aura un fils, Starlord.

LA PANTHÈRE NOIRE

Les Inhumains et le chef de Wakanda étant tous amis des 4F, il n'est pas étonnant qu'ils se rencontrent. D'abord, ils s'opposent (cela débute souvent ainsi !), puis ils s'unissent contre Psycho Man. T'Chaka décidant d'aider les Inhumains à se protéger contre les rayons émotionnels de ce quidam. Quand les Quatre Fantastiques viennent se mêler à la danse, le petit genre des armes psychologiques se retrouve rapidement à broyer du noir. On a beau être surdoué, les 4F, la Panthère Noire et les Inhumains, cela fait tout de même beaucoup !

L'ENCHANTERESSE ET LES LADY LIBERATORS

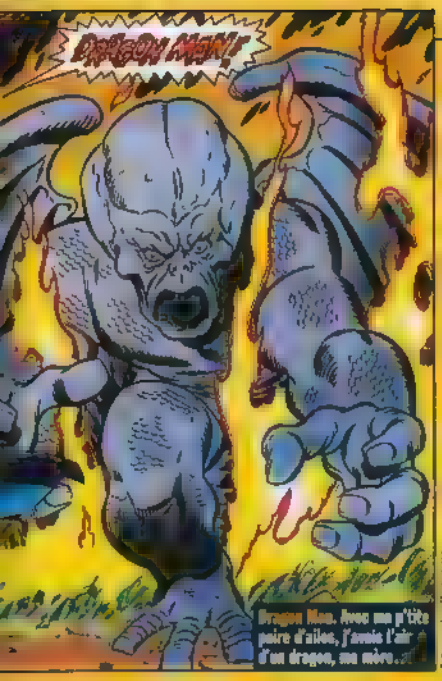
Amora, la belle sorcière d'Asgard, n'a peut-être jamais vendu *Le torchon brûle* ni brûlé son soutien-gorge dans les manifestations féministes, mais elle combat cependant la société mâle chauvine. Sous l'identité de « Valkyrie », l'Enchanteresse crée les Lady Liberators, afin d'infliger une bonne déculottée à ces machos de Vengeurs ! Avec Médusa, la Guêpe, la Sorcière Rouge et la Veuve Noire, elle enquiquine dans les grandes largeurs ces derniers et les Maîtres du Mal, Médusa demandant seulement que le groupe s'occupe ensuite du chauvinisme mâle chez les Inhumains. Mais cela ne se fait pas car, la ruse d'Amora étant éventée, la Sorcière Rouge l'atomise ! Heureusement pour ce vieux macho de Flèche Noire qui, sinon, aurait eu vraiment du souci à se faire !

Art : Sal Velluto

La Panthère Noire. Un félin qui n'est pas un félon.

Les Lady Liberators. Les Spice Girls première mouture ?

Art : John Buscema



DRAGON MAN

Cette créature grisâtre et difforme n'est guère ragoûtante mais, pour Médusa, ce n'est qu'une grosse marionnette ailée. Cet androïde a été créé par le professeur Gilbert, mais c'est Diablo qui lui a donné la vie afin qu'il se mette à combattre les Quatre Fantastiques. Il n'avait pas prévu que ce gros bébé tomberait amoureux de la Fille invisible. Dragon Man se retrouve ensuite pris dans la glace d'un lac. Plus tard, lors d'un affrontement entre Medusa et la Torche, la glace fond et le dragon dragueur (à vue basse !), prenant la belle rousse pour l'Invisible, la défend contre la Torche et Gorgone – qui est là pour ramener Medusa dans sa famille. Par la suite, Dragon Man sera soumis par Reed Richards. Il devrait être possible de le reprogrammer en robot domestique...

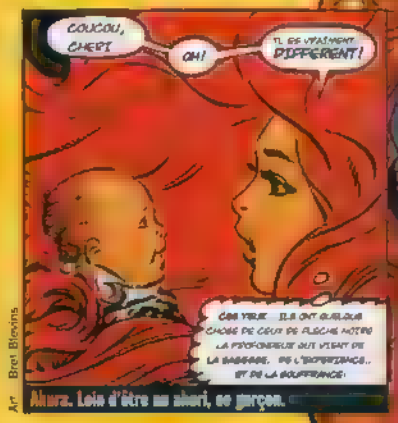
AMOURS ET FAMILLE

FLÈCHE NOIRE

S'il y a, dans l'univers Marvel, pas mal de cousins à la mode de Bretagne, Flèche Noire et Médusa sont, quant à eux, de véritables cousins (au deuxième degré). Contrairement à ceux de sa race, le chef des Inhumains possède des pouvoirs innés ayant été soumis aux brumes tératogènes dans le ventre de sa mère ! De constitution robuste, capable de voler et de manipuler l'énergie, Flèche Noire est devenu roi. En outre, il a une voix perçante, façon Castafiore, qui entraîne des cataclysmes. Quand ses parents sont morts, il a poussé un cri... qui a rendu dingue son frère Maximus. Depuis, par crainte de catastrophe, Flèche Noire se tait. Il a même épousé Médusa dans le plus parfait silence. Et dans le ménage, c'est elle qui a toujours le dernier mot !

AHURA

Ce bout de chou cause un véritable séisme dans la famille royale. Lorsque Médusa tombe enceinte, le Conseil génétique d'Attilan lui ordonne d'interrompre sa grossesse. Mais Médusa refuse tout net et s'enfuit


COUCOU, CHÉRI !
OH !
IL EST VRAIMENT DIFFÉRENT !
CES YEUX... ILS ONT QUELQUE CHOSE DE CEUX DE FLÈCHE NOIRE. LA PROFONDEUR QUI VIENT DE LA SAGESSE, DE L'EXPÉRIENCE... ET DE LA SOUFFRANCE !
Ahura. Loin d'être un idiot, ce garçon...
Art Bret Blevins

vers la Terre. Après la naissance d'Ahura, elle revient à Attilan pour le présenter au Conseil – qui prend l'enfant pour le tester (en fait, pour le donner, comme cobaye, à un laboratoire). Mais Ahura, qui crie exactement comme son papa, s'en tirera.

LES INHUMAINS

On ne choisit pas sa famille, mais celle de Medusa laisse loin derrière elle la famille Adams ! Dans la bande, la plus « normale » est peut être Crystal, la jeune sœur de Médusa, qui manipule les éléments mais qui, hélas pour elle, vit des amours tumultueuses. Mariée à Vif Argent, elle a eu aussi des passades avec la Torche et le Chevalier Noir. Le cousin Gorgone, lui, c'est le baleze : des jambes de fort des Halles terminées par des sabots qui déclenchent des tremblements de terre ! Quant à Kamak, il a le don pour trouver le point faible d'une personne ou d'une chose, ce qui lui permet de triompher d'adversaires bien plus forts que lui. Triton, frère de Kamak, est l'aquatique de la tribu, un nageur d'enfer ! Mais le membre de la famille le plus curieux est sans doute le chien, Gueule d'Or (Lockjaw), ancien humain transformé en mocheté par les brumes tératogènes, doué d'immenses pouvoirs de téléportation : il a sauvé plusieurs fois les Inhumains en les transportant loin du danger. Et tout ce qu'il demande, ce toutou, c'est une bonne pâtée !

ENNEMIS

MAXIMUS LE FOU

Il a toujours été jaloux de son frère, Flèche Noire, à qui le trône était réservé. En outre, c'est un cri (une fausse note?) de ce dernier qui l'a rendu fou. Avec l'aide de Trikon, créé par lui, il fomente un coup d'État victorieux et expédie la famille royale en exil. Quelques années plus tard, Flèche Noire revient, avec Médusa guérie de son amnésie et les rescapés du clan familial, et reprend Attilan. Mais Maximus est un teigneux. Il fait de nouvelles tentatives et est tout près de réussir quand il échange son corps avec celui de Flèche Noire. Même Médusa s'y laisse prendre ! En fait, le secret de la folie de Maximus, ne serait-ce pas justement un amour déçu pour Médusa?

MACHUS

Sur la planète Machus, les mâles dominent et la population féminine est tenue en soumission. C'est de là que vient le formidable Mahkizmo. Et quand le futur alternatif de cette planète risque de fusionner avec le futur alternatif des Femizons de Thundra, ce sont les 4F, avec Médusa, qui débarquent pour y mettre bon ordre. Mais les 4F se faisant emprisonner par les soldats de Machus, Médusa conduit les Femizons

Mahkizmo. Le macho a bobo à sa libido !

Art. Rich Buckler

dans un raid contre cette planète. Immunisée au rayon Domina, elle réussit à démantibuler l'émetteur et à triompher – l'amour va désormais pouvoir remplacer la domination d'un sexe sur l'autre. Il est temps pour Médusa et les 4F de s'éclipser.

XÉMU L'IMPITOYABLE

On l'appelle aussi « Zemu ». Doté d'un teint délicatement

Art. Jack Kirby

Maximus le Fou, « Mad Max » pour les intimes.

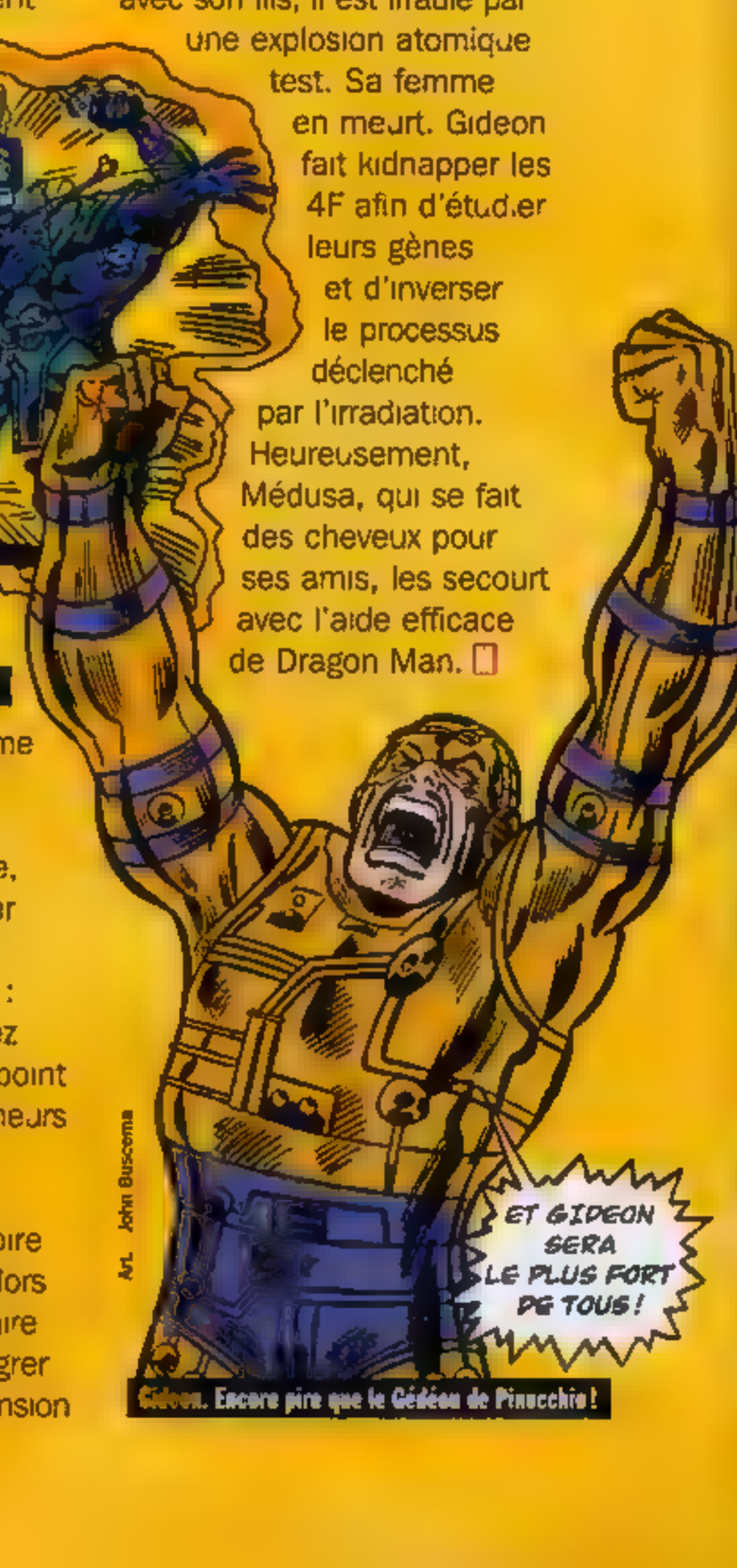
Art. R. Buckler

Xému. Couché, la bleusaille !

bleuté, il vient de la Cinquième Dimension avec la ferme intention d'utiliser la voix destructrice de Flèche Noire, au moyen d'un amplificateur (Thunder Horn), une sorte de laser sonore ! Son but : détruire la Terre (excusez du peu !). Il est sur le point de réussir, mais des gêneurs – Médusa et les 4F – viennent s'en mêler. Ils libèrent Flèche Noire et les Inhumains – alors que Xému doit se faire discret pour réintégrer la Cinquième Dimension – où il est arrêté. C'est alors que, comprenant qu'elle manque à sa famille, Médusa quitte les 4F pour revenir au bercail. Xému a tout de même servi à quelque chose !

GREGORY GIDEON

Il est plein aux as, ce Gideon. Il n'a pas les pouvoirs du Dr Fatalis ni de Galactus, mais grâce à son fric et à ses gadgets dernier cri, il donne des soucis à Médusa et aux 4F ! Il combat ces derniers à la suite d'un pari avec d'autres hommes d'affaires. Et de façon habile, il tente de les monter les uns contre les autres. Mais, lorsqu'il manque de perdre son fils dans la machine temporelle de Fatalis, il réalise qu'il a joué avec le feu et jure de s'amender. Cependant, avec son fils, il est irradié par une explosion atomique test. Sa femme en meurt. Gideon fait kidnapper les 4F afin d'étudier leurs gènes et d'inverser le processus déclenché par l'irradiation. Heureusement, Médusa, qui se fait des cheveux pour ses amis, les secourt avec l'aide efficace de Dragon Man.



Art. John Buscema

Gideon. Encore pire que le Géppetto de Pinocchio !

JUSQU'À LA RACINE

Du mauvais côté de la barrière lors de son apparition, dans les pages des 4F, Médusa a ouvert la voie à la création d'un des groupes d'êtres supérieurs les plus intéressants de Marvel : les Inhumains. Mike Conroy révèle les secrets de l'origine de Médusa.

Art. : George Pérez

Stan Lee et Jack Kirby avaient un faible pour la mythologie. Pour s'en convaincre, il n'est que d'évoquer leurs larges emprunts aux légendes nordiques d'Odin, de Loki et des autres pensionnaires d'Asgard qui accompagnent leur version du dieu du Tonnerre. Pourquoi ont-ils davantage puisé dans les mythes des dieux vikings que dans les autres panthéons antiques, on ne le sait pas... Peut-être tout simplement parce que Thor et ses compagnons, ses guerriers immortels, avaient plus de potentiel, du point de vue de la narration et de l'illustration, pour des particuliers souhaitant construire un univers de super-héros ! En tout cas, ils avaient introduit Thor depuis plus de trois ans (dans *Journey into Mystery* n° 83, 1962) quand ils ont transplanté pour la première fois un mythe grec dans leur monde bouillonnant.

Une déesse grecque ? Les racines de Médusa plongent dans la mythologie hellénistique.
VOICI MEDUSA, DONT LES CHEVEUX SONT MOBILES, ET QUI REPONDENT ET OBEISSENT A SA VOLONTE ! MEDUSA, DONT LE CŒUR APPARTIENT A L'INQUIETANT FLECHE NOIRE, ET DONT L'AME A LA NOSTALGIE DE LA PATRIE PERDUE, DONT LE DESTIN L'A SEPAREE.
MEDUSA
LA MAGNIFIQUE
Art. : Jack Kirby

TÊTE DE MYTHE

C'est Hercule, présenté dans *Journey into Mystery Annual* n° 1, en 1965, dans un face-à-face avec le dieu du Tonnerre de Marvel, qui ouvre le ban, suivi d'Arès, dieu grec de la guerre, qui apparaît dans le n° 129 de *Thor* (nouveau titre de *Journey into Mystery*). Ces deux-là (Hercule et Arès) reviendront épisodiquement dans l'univers Marvel, alors que les autres dieux du mont Olympe ne dépasseront jamais le statut d'invités ou de seconds couteaux.

Pour des raisons bien connues (mais uniquement d'eux-mêmes !), Lee et Kirby ont choisi de ne pas donner au panthéon grec la même importance qu'à la mouvance de Thor et de ses coreligionnaires. À vrai dire, la première fois qu'ils ont jeté un coup d'œil dans la mythologie grecque, ils y ont simplement pêché un nom, sans que le personnage lui-même ait quoi que ce soit à voir avec la Grèce.

Lequel des deux a le premier prononcé le nom de Médusa ? Le fait s'est perdu dans les brumes tératogènes ! En tout cas, avoir adopté la sinistre Gorgone décapitée par Persée comme base pour développer celle qui devait devenir la rousse reine des Inhumains est un signe supplémentaire de leur génie de créateurs de B.D. !

À partir de cette femme ailée à la dense chevelure faite de serpents, qui change en pierre tous ceux qui la regardent, d'autres auraient créé un super-héros (ou un *villain*) ayant le pouvoir de pétrifier ses adversaires ou de jeter du venin par les vipères sortant de son crâne. Lee et Kirby, au contraire, ont conçu une beauté rousse capable de manipuler sa chevelure comme si elle était vivante.

La Méduse grecque avait trouvé quelques incarnations dans des publications Marvel d'avant les super-héros : *Adventures into Terror*, *Tales of Suspense* et *Tales to Astonish*, par exemple. La dernière de la série était apparue dans *Journey into Mystery* n° 96, un peu plus d'un an

avant l'arrivée de notre héroïne, dans *Fantastic Four* n° 36 (1965).

Vers le droit chemin

Lors de la première apparition de Médusa, l'assaisonnement au mythe grec est patent. « Madame Médusa » habite en effet une grotte, sur « une petite île méditerranéenne » où le Sorcier (The Wizard) est allé à sa recherche après avoir entendu « des rumeurs sur son compte pendant des années ».

Ce génie malfaisant la recrute pour son équipe, les Frightful Four (les Terrifics dans la version française), aux côtés de Sandman (l'Homme Sable) et de Paste-Pot Pete (Pete Pot-de-colle), qui abandonnera ce nom burlesque pour se réinventer lui-même en tant que « Trapster » (Piégeur).

Considérant sans doute que Médusa est trop excellente pour être une méchante, Lee et Kirby font vite volte-face et, dans *Fantastic Four* n° 44, la rangent parmi les bons. Ce n'est pas la première fois que Marvel « retourne » un *villain*. Six mois avant les débuts de Médusa, en 1964, dans *Avengers* n° 9 (Lee/Don Heck/Dick Ayers), Wonder Man était apparu, avait retourné sa veste et était mort en sauvant l'équipe. Huit mois plus tard, en 1965, Hawkeye (Œil de Faucon) se livrera à la même gymnastique en rejoignant les Vengeurs (*Avengers* n° 16, Lee/Kirby/Ayers), imité ensuite par Vif-Argent et sa sœur, la Sorcière Rouge, anciens membres de la Confrérie des Mauvais Mutants. D'autres suivront, tels la Veuve Noire et Swordsman. En fait, ce type de revirement va même devenir un cliché de l'univers Marvel. En 1996, toute une équipe de *villains*, les Maîtres du Mal, change de camp pour devenir les Thunderbolts.

Mais pour en revenir à Médusa, dans *Fantastic Four* n° 45, Lee et Kirby révèlent qu'elle n'est pas une Inhumaine du rang mais l'épouse de Flèche Noire, le souverain régnant de la race cachée. La révélation est faite par un autre membre de la famille royale, envoyé pour ramener la belle dans le berceau des Inhumains. Paradoxalement, il s'appelle Gorgone. Ce puissant personnage, qui fait trembler la terre sous ses sabots, a certes un nom grec, mais aucun autre rapport avec la mythologie hellénistique.

THE INHUMANS!
RULING THE INHUMANS IS THE FAMILY LED BY THE SILENT BLACK BOLT!
THERE IS MEDUSA OF THE LIVING HAIR.. AND KARNAK, WHO PRACTICES AN INCREDIBLE FORM OF KARATE!
WE SEE TRITON, WHOSE NATURAL ELEMENT IS WATER! BESIDE HIM IS THE BEARDED GORGON, WHO CAN SHATTER A MOUNTAIN WITH A STAMP OF HIS FOOT!
STAN LEE EDITOR
JACK KIRBY WRITER and ARTIST
CHIC STONE INKER • ARTHUR SIMEK LETTERER
Art. : Jack Kirby

Portrait de famille. Les Inhumains, par le légendaire Jack Kirby, dans *Amazing Adventures* n° 1.

L'avis de Stan Lee

Pour Stan Lee, « il y a quelque chose d'étrange en ce qui concerne Médusa. Elle n'a jamais eu en propre une bande dessinée ou un livre. Elle est apparue dans un magazine Marvel, *Fantastic Four* n° 36, pour être ensuite révélée comme membre d'un groupe retiré que j'affectionne, les Inhumains. Vous vous souvenez peut-être du cercle d'origine. Il y avait Flèche Noire, puissant leader de la troupe, Kamak, maître de kung-fu bien avant que nous n'ayons même entendu ce mot, Crystal, pour l'élément charme, Triton, l'amphibien le plus puissant depuis Namor, et ma favorite, la magnifique Médusa qui, de temps à autre, se désigne elle-même comme la Maîtresse des Cheveux Vivants » !

Sur les capacités de Médusa, Lee a ajouté, en 1977 : « La chose que je préfère, chez elle, c'est peut-être l'origine de son super-pouvoir. Personnellement, je laboure le champ du *comic book* depuis plus de trente ans, j'ai écrit un nombre incroyable d'histoires sur des personnages aux dons les plus divers – pouvant voler, changer de forme, traverser les murs, altérer les molécules en un clin d'œil –, mais jamais, je n'ai éprouvé autant de plaisir qu'en concevant celui de Médusa. Après tout, ce n'est pas tous les jours que l'on peut écrire sur une fille qui a pour arme ses cheveux vivants. Pour ce qui la concerne, force est d'admettre une chose : elle est totalement originale. »

COMBIEN VALENT LES BD DE MARVEL ?

Les vieux illustrés américains sont un peu des monuments historiques. Et certains valent très cher ! Voici quelques-uns des plus rares et des plus recherchés sur le marché. Si vous voulez casser votre tirelire…

Art. : John Buscema

FANTASTIC FOUR N° 36 $$$

Il est difficile de dire si, lorsqu'ils ont introduit Médusa pour la première fois, Stan Lee et Jack Kirby savaient où ils allaient avec ce personnage, et s'ils avaient déjà conçu les Inhumains.

Art. : Jack Kirby

En tout cas, dans ce numéro, rien ne laisse envisager que Médusa puisse être jamais autre chose qu'une méchante de seconde zone. Plus de 300 $!

AMAZING ADVENTURES (VOL. 2) N° 1 $$

La deuxième série d'*Amazing Adventures* (au début écrite et dessinée par Jack Kirby) a été consacrée à deux sujets : les Inhumains et la Veuve Noire. Contrairement à ce qui était attendu, ce sont les premiers qui se sont révélés les plus

Art. : John Buscema

populaires, et ils ont occupé la totalité du titre à partir du n° 8. Pour acquérir ce classique, point n'est besoin de dévaliser une banque : il suffit de sortir environ 75 $.

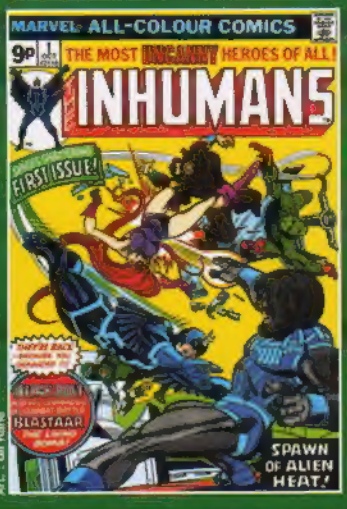
Art. : John Romita Jr

FANTASTIC FOUR N° 132 $

Même si elle ne figure pas sur la couverture de ce numéro, Médusa joue un rôle central dans l'histoire. Elle s'allie aux 4F contre Oméga et décide, au final, de rejoindre l'équipe. Avec cette étape importante dans la vie de la séduisante rousse, ce numéro peut dépasser les 25 $.

INHUMANS N° 1 $

En 1975, les Inhumains obtiennent leur propre série. Avec des méchants anciens et nouveaux, cette première série des Inhumains aurait pu être prise pour un nouveau titre des X-Men. Les heureux propriétaires de ce numéro peuvent espérer le vendre aux environs de 22 $.



Art. : Gil Kane

Art. : Bret Blevins

INHUMANS GRAPHIC NOVEL $

Ce gros album raconte l'histoire agitée de la naissance d'Ahura, mais ce n'est pas tant le récit que le dessin qui en fait tout l'intérêt : superbement illustré par Bret Blevins, il présente quelques-unes des meilleures images de Médusa jamais réalisées – et c'est une bonne affaire pour seulement 9 $!

Art. : Gil Kane

LA COTE DES ILLUSTRÉS

La plus petite pliure sur un illustré peut avoir de lourdes conséquences sur sa valeur. Au fil des ans, tandis que des sacs spéciaux étaient créés pour protéger ces trésors, un système d'évaluation sophistiqué a été mis au point. Pour le comprendre, il faut connaître quelques abréviations…

MINT (M) Comme neuf. Sans défaut.
NEAR MINT (NM) Quasi neuf. Pas de pliures, quelques marques infimes.
VERY FINE (VF) Qualité supérieure. L'exemplaire a été lu avec soin et est resté intact, sans pliures.
FINE (F) Très belle qualité. Quelques pliures sur le dos. Lu, mais avec soin.
VERY GOOD (VG) Visiblement lu plusieurs fois, mais encore en très bon état. Pliures discrètes sur la couverture.
GOOD (G) Lu, avec éventuellement de petites pliures sur la couverture. Il vaut deux fois moins cher qu'un exemplaire « comme neuf ».
FAIR (FR) État moyen. Déchiré, plié et plus très beau à voir. Difficile à vendre à moins que ce soit un collector.
POOR (P) Mauvais état. Pratiquement invendable, sauf à très bas prix. Très endommagé, souillé, avec des pages en moins et des déchirures nombreuses.

À SUIVRE

DANS LE NUMÉRO 44

DE

MARVEL SUPER HEROES™
LA COLLECTION OFFICIELLE

IRON FIST™

Avec chaque numéro

La figurine officielle Marvel

et son fascicule

Un maître du kung-fu aux poings d'acier !

M 01806 - 43 - F: 11,99 € - EY